

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA

Audi Agma Simanjuntak¹, Ali Fakhrudin², Patricia H.M. Lubis³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

Jln. Jend. A. Yani, Lr Gotong royong 9/10 Ulu, Palembang
odijuntaks@gmail.com, alifakhrudin@gmail.com, patricialubis@gmail.com

Article info:

Received: 9 September 2022, Reviewed: 5 June 2023, Accepted: 26 June 2023

DOI: [10.46368/jpd.v11i1.851](https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.851)

Abstract: Based on observations at SD Negeri 185 Palembang, students are less interested in social studies material, especially in the material of Indonesian Geographical characteristics. This is evidenced by the average score in Theme 1 of 64.16 where the completeness score is 65. In accordance with the 2013 curriculum, teachers must be more creative in developing materials. One of the materials that will be developed is the material on Indonesian Geographical characteristics in class V using Adobe Flash-based learning media. So the purpose of this study is to determine the stages, validity, and development of learning media based on Adobe Flash on the material of Indonesia's geographical characteristics. The method in this study is a research and development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of this study, development of learning media based on Adobe Flash on the material of Indonesia's geographical characteristics obtained the "very valid" and "very feasible" criteria.

Keywords: development, Adobe Flash, Indonesia's geographical

Abstrak: Berdasarkan observasi di SD Negeri 185 Palembang, para siswa kurang tertarik dengan materi IPS, khususnya pada Karakteristik Geografis Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pada Tema 1 sebesar 64,16, dimana nilai ketuntasannya adalah 65. Sesuai dengan kurikulum 2013, guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Salah satu materi yang akan dikembangkan adalah materi Karakteristik Geografis Indonesia di kelas V dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan, validitas, dan pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash pada materi Karakteristik Geografis Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dari hasil penelitian ini, media pembelajaran berbasis Adobe Flash memperoleh kriteria "sangat valid" dan "sangat layak".

Kata Kunci: pengembangan, *Adobe Flash*, geografis Indonesia

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan, maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Adapun fungsi dari pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi atau mata pelajaran yang harus dikuasainya. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi semua orang (Darmadi, 2015).

Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun

informal kita akan tetap mempelajarinya (Manadkk., 2013).

Guru kesulitan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dampaknya materi yang disampaikan tidak dipahami oleh siswa (Kasdriyanto & Wardana, 2021). Dalam era digital sekarang ini, banyak jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia, yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Kenyataannya, guru mengalami beberapa kendala dalam mengembangkannya. sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada point 13 yang menuliskan: pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan untuk, memilih, menggunakan, serta mengusahakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Darmadi, 2015)

Menurut Miftah, pentingnya fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, namun juga berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar dan memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak (Miftah, 2013). Dalam memilih media

pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu tujuan yang akan dicapai, orang yang menggunakannya, untuk siapa yang akan menggunakannya, dan efektivitas penggunaannya yang tidak menimbulkan kerugian (Ramli, 2012). Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru (Mahnun, 2012). Dari fungsi yang telah dijelaskan, maka media pembelajaran sangat berguna bermanfaat pada proses pembelajaran karena lebih terarah, teratur, ter-manage, dan mempunyai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran (Indriyani, 2019). Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran termasuk dalam pembelajaran yang interaktif. Pengembangan multimedia interaktif diharapkan bisa membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya melalui pemanfaatan multimedia. Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki keunggulan mudah dioperasikan, siswa bisa memilih materi yang diinginkan, menggunakan kontrol yang sistematis dalam belajar (Armansyah dkk., 2019)

Penelitian yang mendukung pada permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum, Fajriyanti, & Royana, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Profesional CS6 Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana”, membuktikan bahwa penggunaan media

pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* dikategorikan “sangat baik” dengan penilaian ahli media didapatkan rata-rata persentase keidealan sebesar 88,8%, penilaian untuk ahli materi yang didapat rata-rata persentase keidealan sebesar 93,62%, hasil tanggapan dari ketiga guru di kelas V dari diperoleh hasil rata-rata keidealan sebesar 98,07%, dan hasil tanggapan siswa kelas V sekolah dasar diperoleh hasil rata-rata persentase keidealan sebesar 97,9%. (Kusumaningrum, 2014).

Kemudian penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Kelas IV” (Oktafiani dkk., 2020), bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Dan penelitian yang mendukung selanjutnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn”, membuktikan adanya peningkatan hasil belajar pembelajaran PKn, sebelum dan sesudah, yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* (Rahmaibu dkk., 2016).

Hasil penelitian terdahulu (Rulyansah dkk., 2018), mengemukakan bahwa wawasan kebangsaan dapat ditanamkan dalam anak sejak awal untuk memperkuat jiwa nasionalisme

dalam perkembangannya. Salam menyampaikan, bahwa wawasan kebangsaan yang dimiliki masyarakat Indonesia kian rapuh dan pudar (Salam, 2014). Kondisi ini terjadi di SD Negeri 185 Palembang, khususnya pada pembelajaran tentang wawasan kebangsaan, pembelajaran ini sangat penting karena menanamkan nilai cinta bangsa dan tanah air pada peserta didik sejak dini. Karena diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik sebagai manusia-manusia yang mempunyai identitas di dalam masyarakat lokal sekaligus mempunyai visi global untuk membangun dunia bersama dalam budaya global (Ubaidillah, 2019). Salah satu materinya adalah materi Karakteristik Geografis Indonesia di kelas V, sebagai modal peserta didik untuk mempertahankan generasi bangsa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 185 Palembang, guru kesulitan dalam mengembangkan materi ini, sehingga siswa kurang berminat untuk mengetahui keadaan geografis Indonesia. Apalagi kondisi saat ini yang melakukan pembelajaran secara daring, sehingga tidak adanya kegiatan pembelajaran yang interaktif dan serta kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan materi. Peneliti juga melakukan wawancara bersama guru kelas VB di SDN 185 Palembang, bahwa antusiasme siswa pada pembelajaran materi Karakteristik Geografis Indonesia, di tema 1, kurang, dengan nilai rata-rata 64,16, yang dimana nilai tersebut

dibawah nilai KKM (65). Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia, yaitu menggunakan *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V (lima) pada kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai kepulauan/maritim dan agraris terhadap lingkungan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia, bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia dan bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018, hlm. 297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementaion, dan Evaluation*)

dan langkah penelitian ini hanya sampai batas di level 1, yaitu hanya menghasilkan rancangan produk tetapi tidak diujicobakan secara massal (eksternal) dan rancangan tersebut telah divalidasi secara internal (Sugiyono, 2019).

Lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah di SD Negeri 185 Palembang. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 siswa dan guru kelas VB di SD Negeri 185 Palembang. Adapun prosedur pengembangan dalam model ADDIE ini adalah penjelasan dari model tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018, hlm. 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB di SD Negeri 185 Palembang yang berjumlah 29 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018, hlm. 81).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik nonprobability dengan menetapkan sampling sistematis. Sampling sistematis adalah teknik pengumpulan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut dan kemudian diambil cuma nomor ganjil, nomor genap atau kelipatan dari bilangan tertentu (Sugiyono, 2018, hlm. 84). Hal ini dilakukan karena

jumlah populasi relatif banyak, sehingga hanya diambil sebagian saja. Data yang dikumpulkan oleh peneliti akan tergantung pada rumusan masalah dan hipotesis (Sugiyono, 2015, hlm. 200).

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli media dan ahli materi, pedoman wawancara, serta angket. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui penyampaian materi dan relevansi dari kompetensi. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui kesesuaian tata bahasa dalam media pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mewawancari guru, serta lembar respon siswa. Berikut kriteria skor penilaian ahli dengan menggunakan skala Likert (Riduwan, 2007).

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Rumus yang digunakan untuk perhitungan dalam memperoleh persentase kelayakan, yaitu:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{total semua skor}}{\text{skor max}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini adalah hasil dari wawancara dengan wali kelas dan siswa, serta saran atau komentar dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang akan menjadi patokan dalam memperbaiki produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui lembar angket. Berikut proses analisis data pada produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia yang digunakan saat penelitian dapat dilihat bagiannya sebagai berikut.

Tampilan Scene 1

Tampilan *scene 1* dari media ini terdiri dari tulisan Selamat Datang Media Pembelajaran Interaktif, dan terdapat tiga kolom yang dapat diisi, yaitu kolom nama, kelas, dan nomor absen, serta terdapat dua tombol. Tombol masuk untuk masuk ke bagian selanjutnya dan tombol reset untuk mengisi ulang kolom bagian nama, kelas, dan nomor absen. Jika salah satu data tidak atau belum

terisi, maka terdapat tulisan “semua data anda tidak boleh kosong”.



Gambar 1. Scene 1

Setelah semua data terisi, maka akan dibawa ke bagian pembuka, yang disesuaikan dengan data yang telah diisi sebelumnya. Lalu terdapat tombol disebelah pojok kanan bawah, yang jika ditekan, maka akan masuk ke bagian apersepsi. Disini terdapat pertanyaan “Apa itu karakteristik geografis Indonesia?” dan siswa bisa mengisi kolom telah disediakan. Di pojok kanan ada tombol “klik di sini” untuk mengetahui jawaban yang benar, lalu akan muncul tombol lanjut untuk menuju ke halaman menu utama.



Gambar 2. Pembuka dan Apersepsi

Tampilan Scene 2

Tampilan dari *scene* 2 merupakan menu utama dalam media pembelajaran ini. Terdapat judul “Karakteristik Geografis Indonesia” dan menu pilihan yang berupa tombol, yaitu tombol petunjuk, kompetensi, materi, soal, dan profil. Selain itu, terdapat beberapa tombol navigasi, seperti tombol keluar, tombol suara, dan tombol minimize/fullscreen. Di bagian bawah, ada nama, kelas, dan nomor absen sesuai dengan data yang diisi pada *scene* sebelumnya, serta jam dan tanggal.



Gambar 3. Scene 2

Tampilan Scene 3

Scene 3 merupakan *scene* petunjuk yang menjelaskan fungsi dari tombol-tombol navigasi yang ada di dalam media pembelajaran ini.

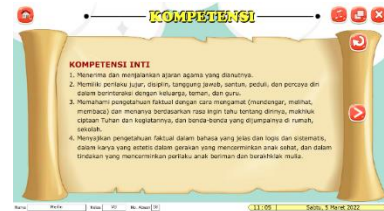


Gambar 4. Scene 3

Tampilan Scene 4

Scene 4 merupakan *scene* kompetensi yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar,

indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diambil.



Gambar 5. Scene 4

Tampilan Scene 5

Scene 5 merupakan *scene* materi, yang berisi materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Tampilan pada *scene* ini, terdapat gambar peta Indonesia, yang setiap pulauya terdapat penanda yang sudah diberi nama pulauya dan bisa diklik. Di bagian bawahnya, terdapat tiga tombol, yaitu tombol letak wilayah, batas wilayah, dan luas wilayah.



Gambar 6. Scene 5

Tampilan Scene 6 sampai Scene 12

Scene 6 sampai *scene* 12 merupakan *scene* penjabaran materi setiap pulau, yaitu Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua, Kepulauan Maluku, dan Kepulauan Nusa Tenggara. Setiap pulauya, terdapat peta dan tiga tombol di bagian bawah, serta tombol untuk zoom out/in peta agar bisa melihat peta dengan jelas. Tombol pertama, gambar peta, menunjukkan

kondisi geografis Indonesia, yaitu luas dan batas wilayah. Tombol kedua, gambar gunung, menunjukkan pegunungan dan pereraian masing-masing pulau. Tombol ketiga, gambar kartun hewan, menunjukkan flora dan fauna setiap pulau. Masing-masing gambar bisa diklik untuk melihat penjelasannya.



Gambar 7, Scene 6 sampai scene 12

Tampilan Scene 13

Scene 13 merupakan scene materi letak wilayah yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu letak astronomis dan letak geografis.



Gambar 8. Scene 13

Tampilan Scene 14

Scene 14 merupakan scene materi batak wilayah. Terdiri dari beberapa gambar peta negara yang berbatasan dengan Indonesia, serta video batas wilayah berdasarkan arah barat, selatan, timur, dan utara.



Gambar 9. Scene 14

Tampilan Scene 15

Scene 15 merupakan scene materi luas wilayah yang menjelaskan tentang luas wilayah daratan dan perairan di Indonesia.



Gambar 10. Scene 15

Tampilan Scene 16

Scene 16 merupakan scene soal. Sebelum masuk kesoal, akan ditampilkan petunjuk pengerjaan dan saat menjawab soal-soal akan diberi tanda jika jawaban benar atau salah.



Gambar 11. Scene 16

Tampilan Scene 17

Scene 17 merupakan scene profil pengembang, ada logo Universitas PGRI Palembang, serta nama dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping.



Gambar 12. Scene 17

Hasil Validitas dan Kelayakan

Penilaian validitas media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, masing-masing dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat dilihat dari tabel 3, tabel 4, dan tabel 5 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validitas Media

Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Design Layout	a. Ketepatan pemilihan <i>background</i>	5	5	5
	b. Kesesuaian proporsi warna dan tata letak ikon	5	5	2
	c. Kesesuaian tata letak gambar	5	5	2
Teks	a. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	5	5	5
	b. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	5	5	5
	c. Ketepatan tata letak tulisan	5	5	5
	d. Kesesuaian warna tulisan	5	5	5
Gambar	a. Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	5	5	5
	b. Kesesuaian ukuran gambar	5	5	5
	c. Kualitas gambar	5	5	4
Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Video	a. Kesesuaian pemilihan video dengan materi	5	4	5
	b. Kualitas video	3	4	5
Animasi	a. Kesesuaian pemilihan animasi dengan materi	5	5	5
	b. Kemenarikan animasi	5	5	5
Audio	Kesesuaian <i>background</i> dengan materi	3	5	4
Keterlaksanaan Pembelajaran	a. Kesulitan penggunaan navigasi	1	1	5
	b. Pemahaman dalam menggunakan media	5	5	5
	c. Kesesuaian dengan pengguna	5	5	5
Jumlah		82	84	82
Hasil Validasi		91,1	93,3	91,1
Rata-rata Hasil Validasi			91,8	

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh validator para ahli, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki

kriteria kevalidan ‘Sangat Valid’. Dengan nilai validator I 91,1%, validator II 93,3%, dan validator III 91,1%, sehingga rata-rata hasil validasi adalah 91,8%.

Tabel 4. Hasil Validitas Materi

Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Kompetensi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	5
	b. Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	5

Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Penyajian materi	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
	a. Kelengkapan materi	5	5	5
	b. Aktulitas materi yang disajikan	5	5	4
	c. Urutan penyajian materi	4	5	5
	d. Penyajian materi yang menarik	5	5	5
	e. Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4	5	5
Evaluasi	a. Soal evaluasi sesuai dengan indikator	5	4	4
	b. Ketidaksesuaian Sistematika soal evaluasi	2	2	2
Jumlah		45	46	45
Hasil Validasi		90	92	90
Rata-rata Hasil Validasi			90,6	

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator para ahli, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki kriteria

kevalidan ‘Sangat Valid’. Dengan nilai validator I sebesar 90%, validator II 92%, dan validator 90%. Sehingga rata-rata hasil validasi adalah 90,6%

Tabel 5. Hasil Validitas Bahasa

Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	4	5	5
	b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5	5	5
Komunikatif	a. Pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan	4	5	4
	b. Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	4	5	5
Dialogis dan Interaktif	a. Kemampuan membangun motivasi siswa	5	5	4
	b. Kemampuan untuk mendorong untuk berpikir kritis	4	4	5
Kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia (EYD)	a. Ketepatan tata bahasa	5	5	5
	b. Ketidaksesuaian ketepatan ejaan	2	3	3
	c. Ketepatan struktur kalimat	5	5	5
	d. Keefektifan kalimat	4	5	5
Jumlah		42	47	45
Hasil Validasi		84	94	90
Rata-rata Hasil Validasi			89,3	

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh validator para ahli, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki kriteria kevalidan ‘Sangat Valid’. Dengan nilai validator I 84%, validator II 94%, dan

validator III 90%. Sehingga rata-rata hasil semua validasi adalah 89,3%.

Hasil respon siswa dan tanggapan guru menjadi acuan kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Indikator	Jumlah siswa										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	5	3	5	5	5	4	4	4	3	5
3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
6	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5
7	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4
Jumlah	40	34	40	41	42	42	40	43	42	39	43
Hasil persentase	88,9	75,6	88,9	91,1	93,3	93,3	88,9	95,6	93,3	86,7	95,6
Rata-rata	90,1										
Kriteria	SANGAT LAYAK										

Berdasarkan hasil angket uji coba siswa V B di SD Negeri 185 Palembang, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis

Indonesia, memiliki kriteria sangat layak dengan perolehan angket respon siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 90,1%.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa

spek	Indikator	Skor Penilaian
Kompetensi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
	Kesesuaian materi dengan indikator	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
Penyajian Materi	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan materi	5
	Penyajian materi secara tepat dan benar	5
	Urutan penyajian materi	5
Tampilan Media	Kejelasan dan keluasan materi	4
	Penampilan media yang menarik	5
	Ketidaksesuaian gambar, audio, video, teks, dan animasi dalam media	1
Evaluasi	Penggunaan bahasa yang jelas	5
	Kemudahan penggunaan media	5
	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator	4
Keterlaksanaan Pembelajaran	Media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> membantu proses pembelajaran	5
	Media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> membantu siswa memahami materi	5
Jumlah		64
Hasil Persentase		91,5
Kriteria		SANGAT LAYAK

Pada tabel 7, hasil angket tanggapan guru di SD Negeri 185 Palembang memperoleh kriteria sangat layak dengan memperoleh nilai persentaser sebesar 91.5%.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia yang terdapat di tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu Dian Oktafiani, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* sangat layak digunakan di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar, memudahkan siswa dalam pemahaman materi, serta guru mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penilaian diperoleh dari para ahli dan respon siswa terhadap media pembelajaran (Oktafiani dkk., 2020).

Hasil penelitian dari Ananda Kusumaningrum menyatakan, bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* valid digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh para ahli dengan rata-rata persentase 88,8%. Lalu, berdasarkan hasil respon siswa dan tanggapan guru, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* praktis digunakan

dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia (Kusumaningrum, 2014).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rahmaibu juga sejalan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan. Berdasarkan penilaian angket yang dibagikan kepada siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam pembelajaran, membuat siswa merasa senang, semangat, mudah mengingat materi karena isi media yang menarik, serta adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media (Rahmaibu dkk., 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia pada kelas V.B di SD Negeri 185 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki beberapa tahap dalam pembuatannya, sesuai model ADDIE, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap pengimplementasian (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki kriteria sangat valid. Hal ini berdasarkan hasil penilaian dari ahli

media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rata-rata hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media memiliki nilai rata-rata sebesar 91,8%, ahli materi sebesar 90,6%, dan ahli bahasa sebesar 89,3%. Berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa dan tanggapan guru terhadap media pembelajaran melalui pembagian angket, hasil penilaian memperoleh nilai sebesar 90,1% dari respon siswa dan tanggapan guru sebesar 91,5%. Sehingga media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi karakteristik geografis Indonesia memiliki kriteria sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Agustus*, 2(3), 224–229.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2).
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Kusumaningrum, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana. *Kalam Cendekia*, 6(9–10).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1).
- Mana, S., Saneba, B., & Palimbong, A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(3).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3).
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran [Google Book]. Dalam *Prenada Media Group*.

- Riduwan. (2007). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Dalam *Alfabeta, Bandung*.
- Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, I. N. (2018). Idealisasi Ideologi Pancasila untuk Pencegahan Radikalisme melalui Aktivitas Bela Negara pada PK2MABA Universitas Panca Marga. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12).
- Salam, A. J. (2014). Jejak Integrasi Indonesia Dari Kilometer Nol: Melacak Akar Budaya Nasional Bangsa. *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum*, 3(1).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Research & Development. Dalam *18 februari 2019*.
- Sugiyono. (2018). Metode Peneiltian Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi dan R&D. Dalam *Alfabeta Bandung*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Dalam *Bandung:Alfabeta*.
- Ubaidillah, U. (2019). Model Pendidikan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak Usia Dini Sebagai Sarana Integrasi Bangsa. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(2).